**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | Прикладной |
| Название проекта | Юмористический веб-комикс о повседневной жизни "Бытмэн" |
| Подразделение инициатор проекта | Институт медиа НИУ ВШЭ |
| Руководитель проекта | Латышева-Галеева Александра Николаевна, старший преподаватель Института медиа |
| Основная проектная идея / описание решаемой проблемы | Юмористический веб-комикс про супергероя, который помогает молодым людям справляться с бытовыми трудностями. Каждый выпуск освещает различные аспекты бытовой жизни, разбирает популярные вопросы о ведении хозяйства и в юмористической форме смотрит на бытовые ошибки среди молодежи. |
| Цель и задачи проекта | Общая цель — создать и опубликовать веб-комикс, вести социальные сети проекта.  Задача проекта — в простой и в меру развлекательной форме помочь людям узнать больше о ведении быта.  Цель для участников проекта — по заранее подготовленным сценариям в сотрудничестве с координаторами проекта реализовать дизайн персонажей и общую стилистику проекта, и отрисовать выпуски веб-комикса. |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | Синглы (отдельные выпуски) веб-комикса, отрисованные с помощью компьютерной графики. |
| Требования к участникам с указанием ролей в проектной команде при групповых проектах | Художник-иллюстратор: знание основ композиции и цветопередачи, креативность и хорошо развитая фантазия, внимательность, ответственность, умение работать в команде. Будет плюсом, если есть опыт работы с комиксами. |
| Количество вакантных мест на проекте | 4 |
| Проектное задание | Стилистическая проработка визуального образа главного героя и эпизодов веб-комикса; выполнение художественных работ (скетч, лайн-арт, работа с цветом); добавление текстовых реплик в веб-комикс по заранее подготовленному сценарию. |
| Критерии отбора студентов | Отбор по **резюме**. Очень важно включить в него следующие пункты:  – представить себя: написать свои ФИ, ОП, опыт творческой работы (в том числе хобби и учебные проекты  – коротко о том, что делали, что любите делать);  – вкратце написать мотивацию подачи заявки (напр, вы начинающий аниматор, и хотите создать/ воплотить величайший/ полезнейший проект современной России); – **обязательно прикрепить ссылку на портфолио**, или приложить несколько своих работ прямо в документ;  *Ваши портфолио — гарант того, что Вы понимаете, как работать с иллюстрацией. Не бойтесь такого отбора, будьте уверены в своих силах!* |
| Сроки и график реализации проекта | 20.03.2023 — 14.06.2023 |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | 6 |
| Количество кредитов | 3 |
| Форма итогового контроля | Экзамен |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | Оцениваются в рамках четырёх этапов:  1. Разработка идеи дизайнерского решения для будущего продукта (Оидея)  2. Разработка раскадровки (Ораскадровка)  3. Подготовка драфта скетчей (Одрафт скетчей)  4. Подготовка финального продукта (Офин. продукт). |
| Образовательные результаты проекта | – Приобретение навыков работы с иллюстрацией и дизайном по ТЗ и работы в проекте;  – Отработка процесса производства веб-комикса;  – Улучшение навыков работы в творческой команде;  – Отработка художественных навыков; отработка навыка иллюстрации в выбранной стилистике/ жанре;  – Изучение специфики производства контента на практике. |
| Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров | Оцениваются в рамках четырёх этапов:  1. Разработка идеи дизайнерского решения для будущего продукта (Оидея)  2. Разработка раскадровки (Ораскадровка)  3. Подготовка драфта скетчей (Одрафт скетчей)  4. Подготовка финального продукта (Офин. продукт).  Из этого складывается оценка за проект: Оитог = Оид\*0,25 + Ор\*0,25 + 0,25\*Одс + 0.25\*Офп  Каждый этап оценивается по 10-балльной шкале.  При оценивании каждого этапа учитываются следующие критерии:  1. выполнение результата работы/продукта в обозначенный руководителем срок (2 балла – в срок; 1 балл – с опозданием не более двух недель; 0 баллов – с опозданием более двух недель);  2. соответствие результата работы/продукта поставленным задачам проекта (2 балла – полностью соответствует; 1 балл – соответствует не полностью/имеются отступления; 0 баллов – полностью противоречит);  3. соответствие результата работы/продукта ТЗ (2 балла – полностью соответствует; 1 балл – соответствует не полностью/имеются отступления; 0 баллов – полностью противоречит);  4. учёт рекомендаций руководителя по результату работы/продукту (2 балла – полностью учтены; 1 балл – имеются отступления от рекомендаций и/или упущение некоторых рекомендаций; 0 баллов – не учтены вовсе);  5. работа в команде (2 балла – студент слаженно работает с командой, не создает конфликтных ситуаций и не подводит работу команды; 1 балл – студент иногда работает вразрез ожиданиям команды, создает конфликты, может создавать иные препятствия в работе команды над проектам, которые не ведут к ее блокировке, но создают препятствия; 0 баллов – студент категорически отказывается работать в команде, часто срывает ее работу, конфликтует и создает своими действиями риск срыва задуманного проекта). |
| Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки | Нет |
| Рекомендуемые образовательные программы | Бакалавриат (2-3 курсы):  – Медиакоммуникации  – Журналистика  – Дизайн  – Кинопроизводство  – Реклама и связи с общественностью  Магистратура (1-1 курсы):  – Дизайн  – Коммуникационный и цифровой дизайн  – Практики современного искусства  – Трансмедийное производство в цифровых индустриях |